

2013 Chine



Après l'interaction avec l'ordinateur par les gestes, celle par la pensée.

## Informatique

### DES JEUX VIDÉO CONNECTÉS AU CERVEAU

Neutraliser ses ennemis en y pensant très fort, tout le monde a essayé... C'est désormais possible ! Dix prototypes de jeux vidéo commandés par la pensée ont été développés dans le cadre du projet OpenVibe2. Le principe est de capter les signaux électriques du cerveau à l'aide d'un casque d'électroencéphalographie (EEG) pour en tirer une commande envoyée à l'ordinateur. Des informaticiens (Inria), des spécialistes du traitement du signal (CEA, Gipsa-Lab), des médecins (Inserm) et des entreprises du jeu (Ubisoft, Blacksheep Studio, Kylotonn Games) ont travaillé pendant trois ans pour évaluer le potentiel des interfaces cerveau-ordinateur (ICO). Détruire une cible en focalisant son regard ? Ça marche. Mieux encore, il est possible de détecter le niveau de concentration du joueur et d'adapter le jeu à son état mental. Le projet a montré que l'interface ICO était mûre pour le jeu vidéo. Manquent encore des casques EEG alliant performances et ergonomie à un prix abordable. Et à repenser les jeux pour optimiser la commande par le cerveau, tout comme l'apparition de la Kinect avait conduit les éditeurs de jeux à prendre en compte l'interface gestuelle. ■ THIERRY LUCAS

